

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penggunaan *wide lens* dapat menciptakan distorsi yang berkontribusi dalam menegaskan elemen komedi pada film pendek berjudul “*Homebound*”?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada pembahasan dalam mengaplikasikan *wide lens* untuk menciptakan distorsi yang berkontribusi dalam menegaskan elemen komedi pada film pendek berjudul “*Homebound*” yang mencakup 3 *scene*, yaitu *scene* 2, 4, dan 6 dengan total 4 *shot*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengaplikasikan *wide lens* dalam menciptakan distorsi yang berkontribusi dalam menegaskan elemen komedi pada film pendek berjudul “*Homebound*”.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SINEMATOGRAFI DAN LENSA

Sinematografi merupakan elemen kunci dalam proses penceritaan visual yang meliputi pencahayaan, komposisi, pergerakan kamera, dan pemilihan lensa. Menurut Brown (2021) dalam *Cinematography: Theory and Practice*, sinematografi merupakan salah satu cara utama untuk mengarahkan perhatian penonton dan membangun dunia pada film secara mendalam. Sinematografi juga memiliki fungsi yang memungkinkan pembuat film untuk menyampaikan nuansa psikologis dari karakter atau simbolisme cerita, sehingga menjadi elemen penting dalam penceritaan pada film. Menurut Bordwell dan Thompson (2017) dalam *Film Art: An Introduction*, setiap keputusan sinematografi harus selaras dengan bentuk dan isi dari film, agar visualnya tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memiliki makna secara naratif.

Menurut Brown (2021) dalam *Cinematography: Theory and Practice*, lensa merupakan alat optik utama dalam membentuk persepsi ruang, kedalaman, dan

emosi dalam gambar bergerak. Salah satu aspek penting dalam lensa adalah *focal length*, yaitu ukuran jarak antara titik fokus optik lensa dan sensor kamera, yang dapat mempengaruhi sudut pandang serta tampilan perspektif pada gambar. Menurut Brown (2021), *focal length* dapat menentukan seberapa luas atau sempit bidang pandang yang ditangkap oleh kamera dan sekaligus mempengaruhi representasi ruang dan ukuran subjek pada *frame*. Jenis-jenis lensa juga digolongkan berdasarkan *focal length*, yaitu *wide lens*, *normal lens*, dan *telephoto lens*. Secara teknis, *wide lens* merupakan lensa dengan *focal length* yang lebih pendek seperti 14mm hingga 35mm, sehingga lensa ini dapat menangkap pandangan yang lebih luas. *Normal lens* merupakan lensa dengan *focal length* sekitar 50mm dan dianggap lensa yang paling mendekati dengan persepsi mata manusia dalam melihat perspektif dan ruang sehingga gambar yang dihasilkan cenderung natural. *Telephoto lens* merupakan lensa dengan *focal length* panjang, biasanya mulai dari 70mm hingga 300mm atau lebih, lensa ini dirancang untuk menangkap objek yang jauh, sehingga memiliki efek kompresi perspektif yang sempit, di mana latar belakang dan latar depan akan terlihat menjadi lebih dekat satu sama lain daripada jarak sebenarnya. Lensa memiliki peran naratif yang cukup kuat, karena pemilihan lensa dapat mempengaruhi pemahaman penonton terhadap ruang, karakter, dan dinamika di antara keduanya. Selain itu, Brown (2021) juga menjelaskan bahwa lensa tidak dapat dilihat hanya sebagai alat teknis, tetapi juga sebagai sebuah medium kreatif yang memiliki dampak besar terhadap makna visual pada film secara keseluruhan.

2.2. WIDE LENS

Wide lens merupakan jenis lensa dengan jarak fokus yang lebih pendek dari pada lensa standar. Sebuah lensa dapat tergolong masuk ke dalam kategori *wide lens* jika memiliki *focal length* yang kurang dari 35mm. Menurut Brown (2021), dalam *Cinematography: Theory and Practice*, karakteristik utama dari *wide lens* adalah dapat menangkap sudut pandang yang luas dan menghasilkan distorsi, terutama ketika digunakan pada jarak dekat. Penggunaan lensa ini dapat menciptakan distorsi, di mana objek yang lebih dekat ke kamera akan tampak lebih besar

dibandingkan dengan latar belakang. Distorsi menyebabkan objek yang ada di latar depan terlihat lebih besar, sedangkan latar belakangnya terlihat semakin jauh, sehingga menciptakan *depth of field* yang dramatis. Efek visual yang dihasilkan oleh *wide lens* tersebut sering dimanfaatkan untuk menekankan ruang, pergerakan, atau ekspresi karakter secara berlebihan tergantung pada gaya visual yang diinginkan serta rasa emosional yang ingin disampaikan kepada penonton.

Wide lens telah sering digunakan dalam film untuk kepentingan estetika ataupun naratif. Misalnya, film “*The Grand Budapest Hotel*” (2014) karya Wes Anderson, penggunaan *wide lens* dipadukan dengan komposisi simetris untuk menciptakan visual yang unik, lalu film “*Birdman*” (2014) karya Alejandro G. Iñárritu juga menggunakan *wide lens* untuk memperkuat ilusi dari *continuous shot* dan menghadirkan ruang yang terasa lebih intens. Menurut Bordwell dan Thompson (2017), teknik seperti ini merupakan bagian dari strategi visual yang berfungsi untuk membentuk *film form* dan menyesuaikan dengan isi cerita. Penggunaan *wide lens* saat ini juga banyak diterapkan pada karya 360-video, penelitian artistic mengenai simulasi pembelajaran tata cahaya film yang berjudul “Cahaya Cinta Perlahan Menyilaukan” oleh Tinarbuko dan Rahmiaty (2024) menggunakan kamera 360 yaitu dua kali *wide lens* untuk menciptakan situasi berada pada simulasi belajar tata cahaya secara nyata.

2.3. DISTORSI

Distorsi dalam sinematografi mengarah pada penyimpangan bentuk visual yang terjadi akibat penggunaan jenis lensa tertentu, yaitu *wide lens* dan *telephoto lens*. Menurut Brown (2021) dalam *Cinematography: Theory and Practice*, terdapat dua bentuk distorsi, yaitu *barrel distortion* dan *pincushion distortion*. *Barrel distortion* umumnya dapat muncul karena disebabkan oleh *wide lens*, di mana garis lurus pada tepi *frame* terlihat melengkung ke luar, sehingga menciptakan kesan ruang yang membesar di tengah gambar. Sedangkan, *pincushion distortion* dapat muncul karena disebabkan oleh *telephoto lens* yang menyebabkan garis lurus terlihat melengkung ke dalam dan menghasilkan kesan ruang yang terkompresi. Brown (2021) juga menjelaskan bahwa distorsi perspektif tersebut merupakan suatu

kondisi cacat optik, namun dapat digunakan untuk memberikan kesan ruang yang lebih luas untuk menambahkan dramatisasi tertentu. Pemanfaatan distorsi bukan hanya sekedar mempengaruhi sebuah objek pada visual, tetapi juga cara para penonton merasakan intensitas dalam suatu adegan. Distorsi dapat digunakan dalam berbagai konteks untuk mencapai suatu efek tertentu seperti, penekanan psikologis yang mencerminkan kondisi emosional karakter, penciptaan suasana, dan eksperimen visual dan gaya artistik yang digunakan sebagai elemen gaya untuk dijadikan suatu identitas visual yang unik dan berciri khas.

Contoh film yang menerapkan efek distorsi adalah "*Nacho Libre*" (2006) karya Jared Hess, dalam film tersebut efek distorsi digunakan untuk memberikan efek komikal pada wajah karakter dan dinamika ruang. Penggunaan distorsi dalam film dapat membantu menambahkan elemen humor visual yang tidak bergantung pada dialog. Menurut Bordwell dan Thompson (2017) dalam *Film Art: An Introduction* menyatakan bahwa distorsi adalah bagian dari *mise en scene* yang dapat digunakan untuk membangun *mood* dan menekankan ekspresi seorang karakter.

2.4. KOMEDI

Stott (2020) memberikan penjelasan mengenai komedi pada bukunya *A Cultural History of Comedy in the Early Modern Era*, menurutnya komedi tidak hanya memiliki fungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai suatu medium untuk mengkritik dan merefleksikan keadaan sosial dan budaya pada masanya. Seiring berjalannya waktu, komedi telah berubah dan beradaptasi dengan zaman era modern, yang dimana komedi modern lebih bersifat subversif dan reflektif terhadap isu-isu yang relevan. Marsh (2022), menjelaskan dalam bukunya *The Comic Turn in Contemporary English Fiction: Who's Laughing Now?*, bahwa di dalam aspek komedi, elemen humor sering digunakan untuk mengungkapkan kritik sosial yang lebih dalam, dengan cara yang lebih halus, tetapi tetap memiliki dampak yang kuat. Cara komedi diterapkan adalah dengan menciptakan ketegangan antara apa yang terlihat sebagai situasi lucu dan pesan sosial yang juga serius yang ingin disampaikan oleh penulis.

Komedi dalam film merupakan sebuah *genre* yang bertujuan untuk memberikan hiburan dan tawa melalui situasi yang lucu, serta konflik yang absurd, tetapi tetap merefleksikan realitas sosial. Horton (2023), menjelaskan dalam bukunya *Laughing Out Loud: Writing the Comedy-Centered Screenplay*, bahwa karakterisasi dan struktur naratif merupakan unsur yang cukup penting dalam menciptakan naskah komedi yang efektif. Unsur humor dalam film tidak hanya bergantung pada lelucon yang bersifat verbal, tetapi juga dibantu dengan ritme, *timing* visual, dan pembangunan suasana yang mengarah pada klimaks yang lucu. Horton (2023) juga menjelaskan bahwa ruang dan *blocking* dalam suatu adegan komedi memiliki peran yang penting untuk membangun ketegangan dan memaksimalkan dampak komedi. Gehring (2024), menjelaskan dalam bukunya *Kinds of American Film Comedy: Six Cores Genres and Their Literary Roots*, bahwa film komedi terbagi ke dalam enam *sub-genre* yaitu *screwball*, *romantic comedy*, *satire*, *parody*, *black comedy*, dan *grass-out comedy*. Pendekatan visual dalam film juga dapat memperkuat gaya humor dari masing-masing *sub-genre* tersebut misalnya, dalam *screwball comedy*, penggunaan *blocking* cepat, dialog yang ritmis, dan *editing* yang dinamis menjadi aspek pendukung untuk memperkuat komedi. Dalam *satire* dan *parody*, komedi cenderung disampaikan melalui visual yang menceriminkan atau mendistorsi gaya film lain. Lalu *black comedy*, yang bergantung pada kontras antara tema serius dan penggambaran komedi secara visual.

Dalam teori komedi, terdapat beberapa elemen utama yang dapat membentuk struktur dan daya kerja humor dalam narasi dan visual. Stott (2024) dan Horton (2023) menyebutkan bahwa elemen-elemen tersebut meliputi *incongruity* yaitu ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan, *exaggeration* yaitu pembesaran ekspresi atau situasi secara hiperbolis, serta *timing* dan *rhythm* yaitu ketepatan waktu dalam menyampaikan komedi secara verbal ataupun visual. Selain itu, *subversion* yaitu pembalikan norma sosial, *visual gag* yang berbasis humor secara fisik dan tanpa kata-kata, dan *irony* dan *sarcasm* yang merupakan kontradiksi antara makna tersurat ataupun tersirat yang menciptakan kesan jenaka. Elemen-elemen tersebut dapat dieksekusi secara bersamaan dan sering kali dikombinasikan dengan aspek visual lainnya seperti, *blocking* hingga ekspresi aktor. Horton (2023) dalam

Laughing Out Loud: Writing the Comedy-Centered Screenplay menjelaskan bahwa, elemen visual seperti *framing*, *camera movement*, dan desain ruang komedi juga memiliki peran penting dalam menciptakan ritme humor yang kuat dan membentuk respon tawa yang efektif dari penonton.

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Karya yang dijelaskan oleh penulis merupakan film pendek fiksi bergenre drama komedi yang berjudul "*Homebound*" memiliki durasi kurang lebih 15 menit. Film ini menceritakan tentang seorang pemuda ras Tionghoa bernama Hengky yang hendak melakukan sebuah pelarian dari polisi untuk ke luar negeri. Namun di tengah pelariannya, ia bertemu dengan ibunya yang kemudian membuat Hengky harus pulang ke rumah. Setelah Hengky pulang ke rumahnya, Hengky justru menjadi tertahan di rumah tersebut dan harus bertemu dengan anggota keluarganya yang lain yang belum tahu tentang keadaan Hengky. Tidak hanya itu, Hengky juga harus mengkhawatirkan polisi yang berpotensi untuk melacaknya dan menangkapnya di depan keluarganya.

3.2. Konsep Karya

Konsep Penciptaan : Film pendek fiksi yang menceritakan tentang seorang pemuda yang menjadi buronan dan hendak melarikan diri ke luar negeri, akan tetapi terpaksa untuk pulang ke rumah karena tidak sengaja bertemu dengan ibunya.

Konsep Bentuk : *Live Action*

Konsep Pengkajian Karya : Penggunaan *wide lens* untuk menciptakan distorsi sebagai penegasan elemen komedi dalam film pendek berjudul "*Homebound*"